

LearnOSM

Gereedschappen om mee te bewerken in JOSM

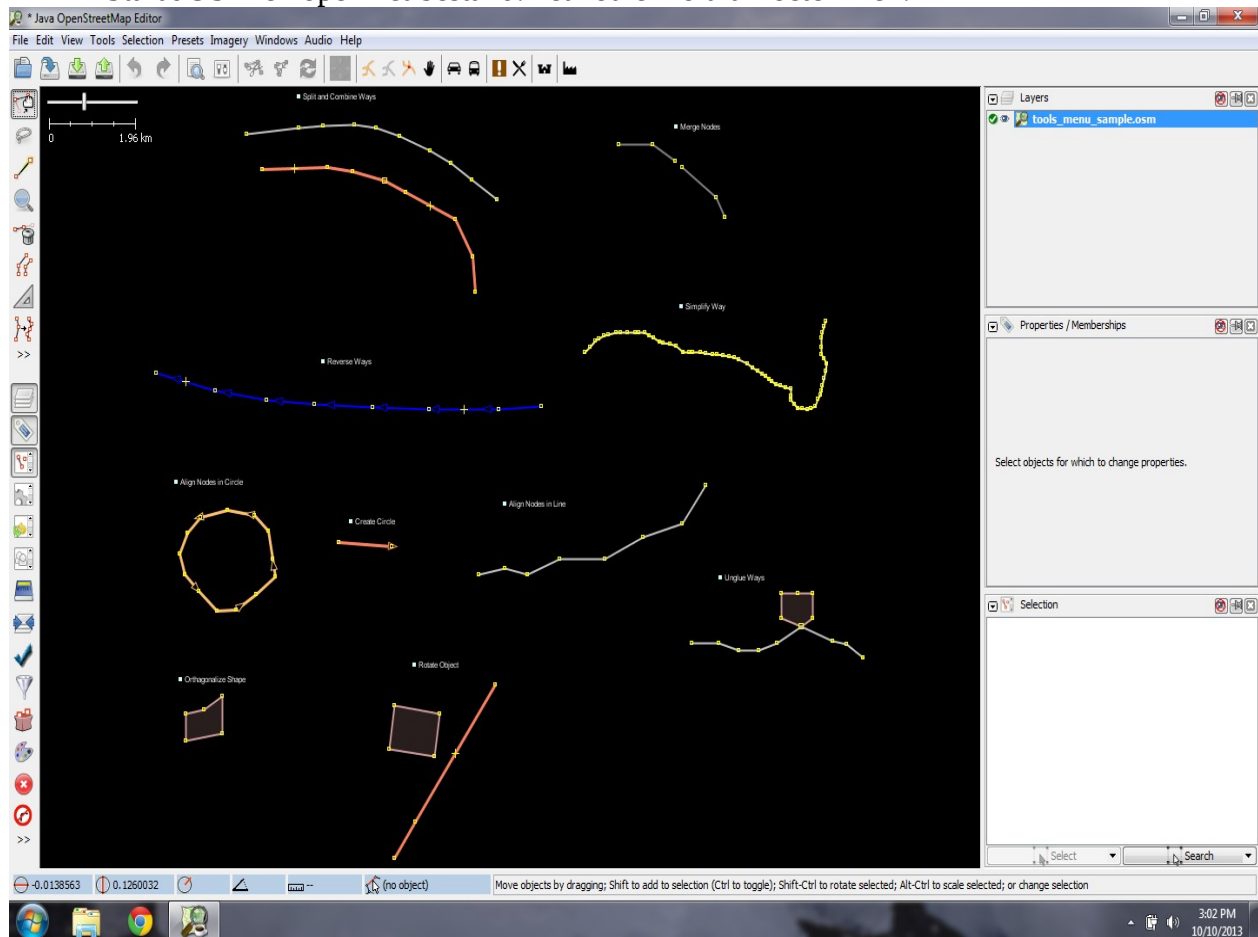
Bijgewerkt op 14-07-2015

In de [gids Starten met JOSM](#) behandelden we de basisprincipes voor het tekenen in JOSM, maar er zijn veel gereedschappen en technieken die niet werden gedemonstreerd.

Hier zullen we kijken naar enkele van de beschikbare basisgereedschappen en -technieken voor het tekenen van kaartobjecten in JOSM, en in de volgende hoofdstukken zullen we meer in de diepte kijken naar gevorderde gereedschappen voor tekenen.

Het voorbeeldbestand ophalen

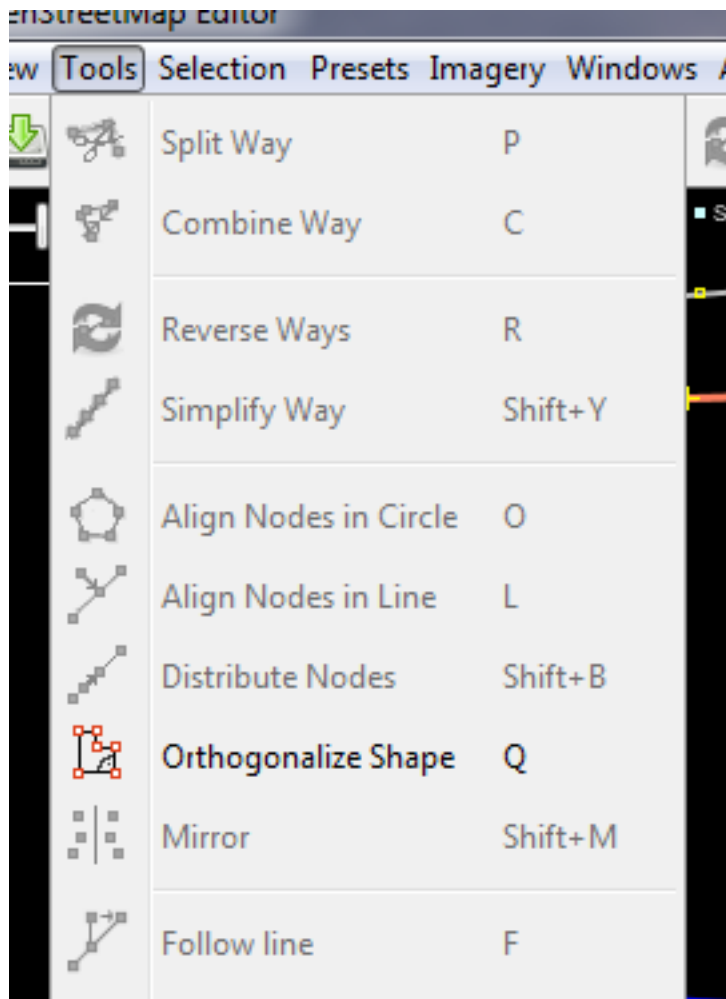
- Als u deze handleiding wilt volgen en oefenen met behulp van de gereedschappen van JOSM tools, download [tools_menu_sample.osm](#).
- Start JOSM en open het bestand, het zou er zo uit moeten zien:



Gereedschappen voor tekenen

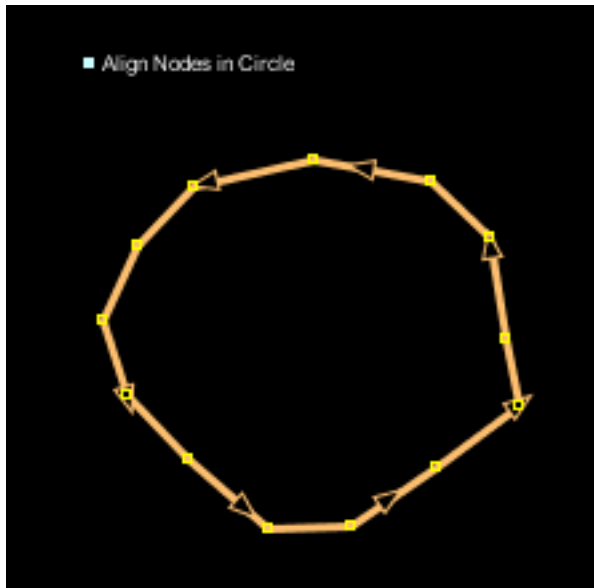
Als u klikt op het menu “Gereedschappen” boven in JOSM, zult u zien dat daar vele functies staan die u kunnen helpen bij het tekenen van lijnen en vormen, en bewerken van de objecten op de kaart.

JOSM heeft enkele aanvullende gereedschappen om het eenvoudiger te maken om lijnen en vormen te tekenen. Deze gereedschappen staan in het menu “Gereedschappen” boven in JOSM.



Voor het gebruiken van de functies in dit menu, moet u eerst een punt, lijn of vorm in het kaartvenster selecteren. Het voorbeeldbestand bevat verschillende elementen die zijn gelabeld met de namen van de verschillende gereedschappen in het menu.

- Probeer één van de elementen in het bestand te selecteren. Ga dan naar het menu Gereedschappen en klik op de functie die is aangegeven vlak naast het object dat u heeft geselecteerd.
- Klik bijvoorbeeld op de slecht getekende cirkel om die te selecteren.



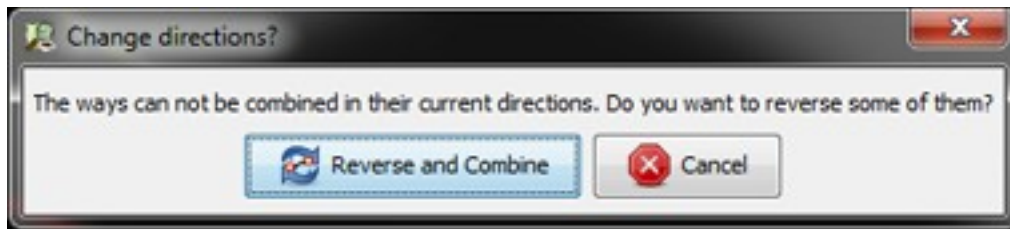
- Ga dan naar Gereedschappen-> Knopen uitlijnen in een cirkel.
- De slecht getekende cirkel zal meer rond worden.

Experimenteer met elk van de gereedschappen met behulp van dit voorbeeldbestand. Een beschrijving van enkele van de gereedschappen worden hieronder gegeven.

1. **Weg splitsen:** Dit stelt u in staat een lijn op te delen in twee afzonderlijke lijnen. Dit is nuttig als u verschillende attributen wilt toevoegen aan verschillende delen van een weg, zoals een brug. Selecteer, om deze functie te gebruiken, een punt in het midden van de lijn die u wilt splitsen, selecteer Weg splitsen uit het menu Gereedschappen, en uw lijn zou moeten zijn gesplitst in twee delen.
2. **Wegen combineren:** Dit doet het tegenovergestelde van Weg splitsen. Voor het combineren van twee lijnen naar één enkele lijn, moeten zijn één enkel punt delen. Selecteer, om deze functie te gebruiken, beide lijnen die u wilt combineren. U kunt meer dan één object selecteren door de SHIFT-toets ingedrukt te houden op uw toetsenbord en dan te klikken op elke lijn. Selecteer, wanneer u uw beide lijnen heeft geselecteerd, Wegen combineren uit het menu Gereedschappen.

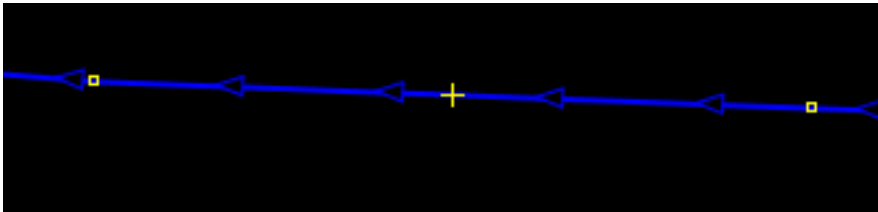


Indien u wegen combineert die verschillende richtingen hebben, zou u deze waarschuwing kunnen krijgen:

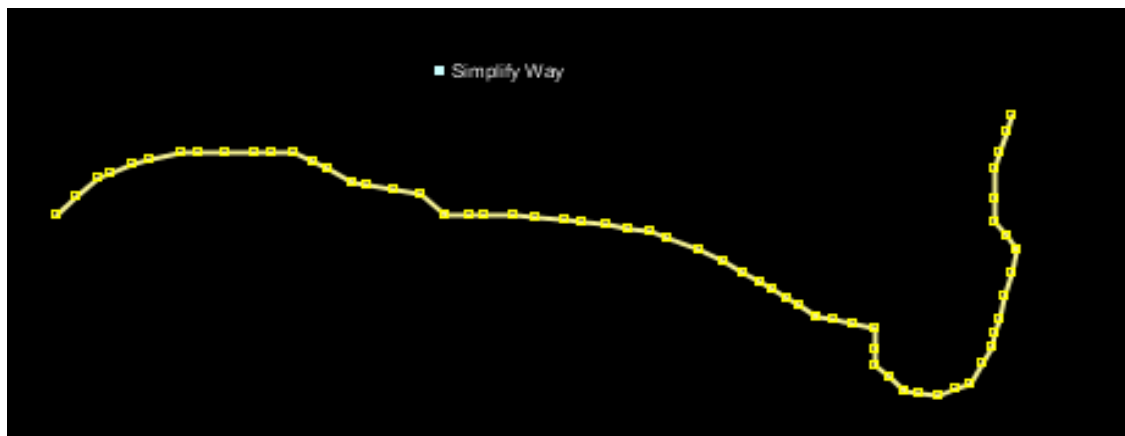


Als de wegen zijn verbonden en in dezelfde richting lopen, kies dan “Omkeren en combineren.”

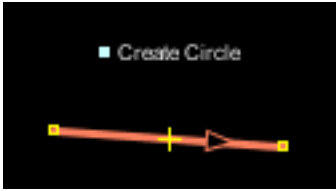
3. **Wegen omkeren:** Dit zal de richting van de lijn wijzigen. Alle lijnen in OSM hebben een richting, die in JOSM wordt weergegeven door de pijlen op de lijn. De richting maakt gewoonlijk niet uit, behalve in het geval van éénrichtingswegen en rivieren die in ene bepaalde richting stromen. In die gevallen zou u de weg mogelijk om moeten keren, zodat die in de juiste richting gaat.



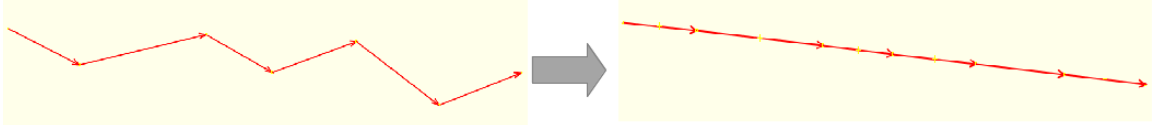
4. **Weg vereenvoudigen:** Als uw lijn bestaat uit teveel punten en u zou hem eenvoudiger willen maken, zal dit enkele punten uit een lijn verwijderen.



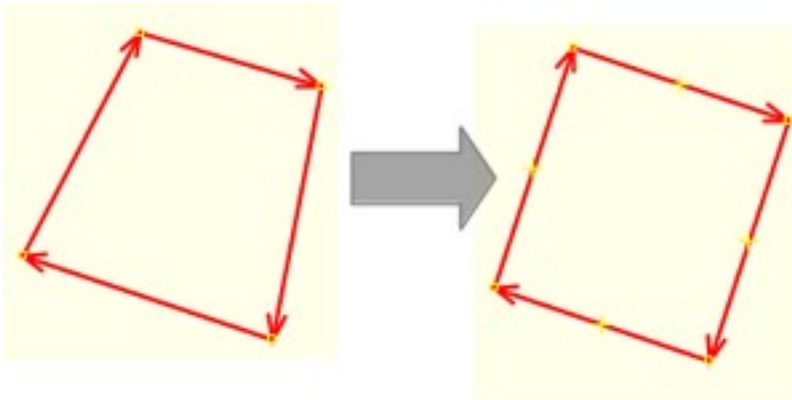
5. **Knopen uitlijnen in een cirkel:** Indien u probeert een cirkelvormige vorm te maken, teken dan de cirkel zo goed als u kunt en selecteer die dan. Deze functie zal u helpen uw punten in een cirkel te schikken.
6. **Cirkel aanmaken:** Als alternatief kunt u dit gereedschap gebruiken, dat een meer perfecte cirkel zal maken. Teken een lijn die de diameter van uw cirkel voorstelt, en pas dan dit gereedschap toe.



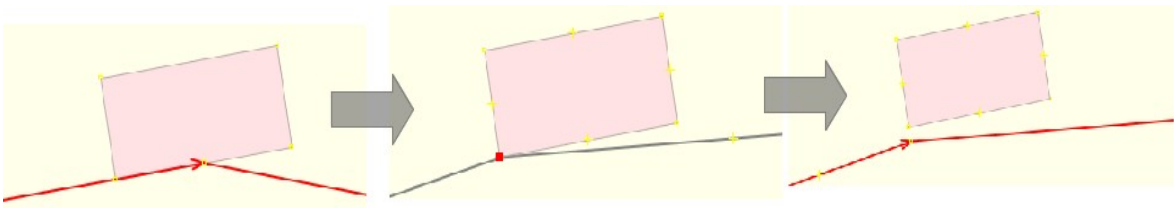
7. **Knopen uitlijnen:** Deze functie zal een serie punten uitlijnen in één rechte lijn. Met lange lijnen is het beter om gedeelten te selecteren van de lijn die met worden uitgelijnd. Wees voorzichtig want dit heeft de neiging om de lijn een klein beetje te verschuiven.



8. **Vorm loodrecht maken:** Deze functie is bijzonder nuttig voor het tekenen van regelmatige vormen, zoals gebouwen. Nadat u ene gebied heeft getekend, zal deze functie het opnieuw vormen zodat het rechthoekige hoeken heeft.



9. **Wegen losmaken:** Dit gereedschap stelt u in staat knopen los te maken die zijn verbonden. Het is nuttig wanneer twee objecten een knoop delen en zij zouden dat niet moeten doen. Een veel voorkomende fout is bijvoorbeeld een weg die een knoop deelt met de hoek van een gebouw. Natuurlijk lopen wegen gewoonlijk niet door gebouwen, dus is dit een fout, en u kunt de objecten van elkaar losmaken.



De lijn en knoop zullen in feite niet afzonderlijk te zien zijn, totdat u ze verplaatst.

Sneltoetsen voor toetsenbord

Wanneer u eenmaal begonnen bent met bewerken zult u zich realiseren hoeveel tijd u kwijt bent met het klikken op menu's en submenu's. JOSM heeft, om dit te vermijden, sneltoetsen voor het toetsenbord voor nagenoeg alles.

Dat betekent dat u in plaats van te klikken op een object en dan door een lang menuproces te gaan, kunt u eenvoudigweg een object selecteren en een toets op uw toetsenbord indrukken.

Alle in het eerdere gedeelte genoemde gereedschappen hebben sneltoetsen, die zijn vermeld aan de rechterzijde van de naam van elk gereedschap in het menu Gereedschappen. Bijvoorbeeld: "O" is de sneltoets voor het uitlijnen van knopen in ene cirkel. "L" is de sneltoets voor het uitlijnen in een lijn. Het kan soms even duren om de sneltoetsen te leren, maar u zult merken dat het uiteindelijk een heleboel tijd bespaart.

Hier zijn andere sneltoetsen (in **vet**) wat enkele van de meest belangrijke zijn.

1. Het gereedschap Selectie activeren – **S**
2. Het gereedschap Teken en activeren – **A**
3. Het gereedschap Zoomen activeren – **Z**
4. De geselecteerde objecten verwijderen – **Delete**
5. Inzoomen – **+**
6. Uitzoomen – **-**

Op schaal brengen en roteren

Een veel gestelde vraag is hoe een lijn of vorm te draaien nadat die is getekend.

- Selecteer eerst een object om het te kunnen draaien.
- Houd **SHIFT+CTRL** op uw toetsenbord ingedrukt.
- Klik en sleep met de muis om te draaien.



Volg, om een object op schaal te brengen (het groter of kleiner te maken), hetzelfde proces, maar houd in plaats daarvan **ALT+CTRL** ingedrukt.

Deze instructies worden weergegeven op de informatiebalk aan de onderzijde van JOSM:

Shift-Ctrl to rotate selected; Alt-Ctrl to scale selected; c

Was dit een goede handleiding? [Laat ons weten hoe we de handleidingen kunnen verbeteren!](#)

- learnosm@hotosm.org
- [@learnOSM](#)

- [Hosted on Github](#)

[CC0](#)
Official [HOT OSM](#) learning materials